

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto., 2017. Pembangunan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Agribisnis Tanaman Buah Untuk kelas XI Di SMKN 3.
- Andriyanto, L. D., & Wansen, T. Rancang Bangun Aplikasi Bank Sampah Berbasis Android. *It For Society*, Vol. 04, No. 02.
- Destriana, R., Handayani, N., Husain, S. M., & Siswanto, A. T., 2021. A Research to Design, Develop and Implementation of Android Application System for Waste Bank Sharia Community at Kampung Hijau Kemuning. *IOP Conferences Series: Materials Science and Engineering*.
- Fakhrun, M. W., & Gumilang, S. F., 2018. Rancangan Web Service Dengan Metode REST API Untuk Integrasi Aplikasi Mobile dan Website Pada Bank Sampah. *Konfersi Nasional Sistem Informasi 2018*, 214-219.
- Fatmariyani., 2022. Implementation of The RAD Method to Build an Android-Based Garbage Recycling Application. *Sinkron: Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika*, Volume 7, Number 1, 290-296.
- Firmansya, R., Nurhadi, & Mulyadi., 2019. Perancangan Aplikasi SIG Lokasi Bank Sampah Di Kota Jambi Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, Vol. 1, No.4.
- Hidup, D. L., 2020, January 29. Apa Itu Bank Sampah !!! Retrieved from Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Buleleng: <https://dlh.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/apa-itu-bank-sampah-26>
- Kartikawati, H. E., & Wibawa, S. C., 2020. Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Metode Q&A Menggunakan Aplikasi Crossword Puzzle Game Terhadap Penerimaan Pembelajaran Mahasiswa Dengan User Acceptance Test. *Jurnal IT - EDU*, Vol. 01, No. 01, 307-316.
- Meiyanti, R., 2021. Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Kamar Hotel Menggunakan Java Netbeans. *Jurnal Sistem Informasi*, Vol. 5, No. 2, 153-162.
- Mulachela, H., 2021, Desember 17. Manfaat Bank Sampah Beserta Mekanismenya. Retrieved from katadata.co.id:

<https://katadata.co.id/safrezi/ekonomi-hijau/61bc1d12ca3d2/manfaat-bank-sampah-beserta-mekanismenya>.

- Owusu, P. K., 2020. Smart Garbage Monitoring System using Internet of Things. *Middle East Journal of Applied Science & Technology*, Vol. 3, 74-82.
- Pradana, A. G., & Nita, S., 2019. Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019*, Vol. 2, No. 1, 49-53.
- Pratama, A. Y., Rahma, Y., & Normassari, A., 2018. Jasa Pengangkut Sampah (SANGKUTS) Berbasis Android Di Kabupaten Kudus. *Jurnal SIMETRIS*, Vol. 9, No. 1.
- Putri, R. E., Devi, D. L., & Sinaga, I., 2021. Rancang Bangun Aplikasi Bank Limbah Botol Plastik Berbasis Mobile. *SITASI: Seminar Teknologi dan Informasi 2021*, Vol. 1, No. 1, 162-173.
- Rahmadi, Y., P, Y. A., & H, M. A., 2015. Pengembangan Modul Freemium Aplikasi TEL-US (Telkom Niversity Store) Menggunakan Metode *Iterative Incremental*. *e-proceeding of Engineering*, vol. 2, No. 2, 5437-5444.
- Religa, A. S., 2022, Januari 19. Mengenal Pengertian dari Nasabah Secara Lebih Dalam. Retrieved from Investree: <https://blog.investree.id/perencanaan-finansial/mengenal-pengertian-dari-nasabah-secara-lebih-dalam/>
- Romadlon, F. N., Wijayani, D. R., & Triyanto, W. A., 2022. Appropriate Application Of Sawob M-Banking Technology To Develop Waste Bank Management In Bae Village. *Devotion: Journal of Community Service*, Volume 3, Number 4, 313-320.
- Sansprayada, A., & Mariskhana, K., 2020. Implementasi Aplikasi Bank Sampah Berbasis Android Studi Kasus Perumahan Vila Dago Tangerang Selatan. *Jurnal Inovasi Informatika*, Vol. 5, No. 1, 24-34.
- Sidik, B. (2006, May 1). <https://wordpress.com>. Retrieved July 25, 2022, from Wordpress: <https://betha.wordpress.com/2006/05/01/user-acceptance-test/>
- Wardhana, W. S., Tolle, H., & Kharisma, A. P., 2019. Pengembangan Aplikasi Mobile Transaksi Bank Sampah Online Berbasis Android (Studi Kasus:

Bank Sampah Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 7, 6548-6555.

Yu, C., & Du, N., 2020. Research on Resident Garbage Sorting and Recycling System Based on Green Environmental Protection Technology. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*.

